



La
formation

Animation et pratiques numériques


les petits
débrouillards
Occitanie

Un enjeu pour l'éducation du XXI^e siècle.

Les jeunes ont de plus en plus accès à l'ordinateur et à Internet. Les pratiques quotidiennes vont de l'utilisation des réseaux sociaux numériques, à la consultation de vidéos en passant par le jeu ou le loisir scientifique et technique jusqu'à la production de contenus. Dès le cycle 2, en CE1, l'Éducation Nationale prévoit d'initier les élèves au code pour qu'au CE2 ils soient capables de produire des algorithmes simples. Comment l'éducateur peut-il proposer une action pédagogique pertinente dans ce contexte ? Les petits débrouillards organisent leurs propositions pédagogiques selon trois axes : éducation au code et à l'informatique, fabrication numérique ; usages du numérique pour renforcer sa capacité à apprendre et à agir ; réseaux sociaux et prévention des risques.



Compétences visées

- Concevoir, préparer, mener, documenter et évaluer une animation sur le numérique.
- Identifier les enjeux de l'éducation au numérique.
- Savoir mettre en animation des contenus numériques.
- Être capable d'identifier et mobiliser des ressources pour nourrir ses pratiques pédagogiques

Public visé : Acteurs éducatifs : animateurs, enseignants, médiateurs.

Durée : 2 journées de 6h.

Pré-requis : formation ou expérience significative dans le domaine de l'animation et l'encadrement de groupes de jeunes.

Moyens pédagogiques : Apport magistraux, panorama des usages et pratiques numériques aujourd'hui ; enjeux pédagogiques et sociétaux. Méthodes actives : travaux pratiques, appropriation des contenus pédagogiques, réflexion sur l'expérience, simulations.

Encadrement : 1 formateur pour 15 participants maximum (intervention possible de plusieurs formateurs par session).

Tarifs : sur devis

Contact et inscriptions



09.72.13.10.83



occitanie@lespetitsdebrouillards.org



www.lespetitsdebrouillardsoccitanie.org



Cette formation peut s'adapter aux disponibilités des participants, être orientée ou complétée par un module sur mesure : éducation aux médias, fabrication numérique, sites participatifs (voir fiches «sites participatifs»).

Zoom sur deux programmes de formation

Animer le numérique

Objectifs

- Connaître les représentations des stagiaires et déconstruire les idées reçues. Découvrir un jeu pédagogique tout en respectant les rythmes biologiques.
- Réaliser un objet numérique.
- Découvrir des outils pédagogiques et des ressources au service de l'animation.
- Savoir problématiser une animation.

Méthodes

Recueil de représentations, rencontres-éclair, jeu de simulation, expérimentation en petits groupes d'outils pédagogiques participatifs.

Éduquer au numérique

Objectifs

- Être capable de concevoir, mener et évaluer une séquence pédagogique sur le code.
- Utiliser le logiciel Scratch : concevoir, réaliser et déboguer des programmes.
- Comprendre et savoir utiliser Arduino



Contenus proposés par les intervenants

Réalisation d'algorithmes

- Manipulation de composants électroniques
- Programmation d'électronique programmable
- Utilisation de logiciels de programmation.
- Mise en œuvre des connaissances.

Méthodes

Démarche expérimentale, mises en situation collectives, utilisation d'une démarche d'investigation de type rétro-ingénierie, apports magistraux, pédagogie active, mise en débat.

Méthodes et moyens pédagogiques

Le questionnement individuel et collectif. À l'image de nos animations, en formation, les petits débrouillards impliquent tous les stagiaires pour qu'ils questionnent leurs pratiques en évoquant leurs situations propres et en individualisant les apprentissages si nécessaire. Les formateurs de l'association s'appuient sur la dynamique de groupe pour faire produire les savoirs visés par la formation.

Des méthodes participatives et collaboratives. Nos formateurs utilisent des techniques d'animation qui mobilisent dans un premier lieu les connaissances et représentations des stagiaires. Puis, à partir d'un questionnement, d'activités et de travaux en petits groupes, le formateur recueille, structure et complète les apports de la séquence.

Des échanges, des débats, des rencontres. Des débats mouvants, échanges avec des personnes ressources, photolangage, jeux, recherches bibliographiques et Internet ou encore des mises en situation ou en pratique face à un public viennent compléter nos méthodes pédagogiques.

Nous utilisons les supports pédagogiques «classiques», paper board, vidéoprojecteur, etc. Nous pouvons également filmer les mises en situation afin que les stagiaires puissent porter leur regard sur leur prestation. Les supports, carnets de bord et mémentos pour stagiaires sont soit fournis en papier, soit sur clefs USB ou sont disponibles en ligne sur un espace privatif ou partagé.

Nous expérimentons des services permettant des travaux collaboratifs (pad, wiki, échange de documents) ou d'augmenter l'interactivité (vote, sondage, nuage de mots) et de faciliter la capitalisation (post it numérique, carte mentale), ceci en ligne ou sur un boîtier générant un réseau wifi local que nous développons en interne